XBOX 360
XBOX LIVE
Two Worlds II
MANVEL
Reality pump
TopWare INTERACTIVE

⚠ AVERTISSEMENT:

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

COMMANDES ET CONTRÔLE DU JEU 4
PROLOGUE 6
DEMARRAGE DU JEU 7
ECRAN DE PARTIE 8
- Barres d'état 8
- Mini-carte 9
- Boîte de Raccourcis 10

ICÔNES D'ACTION 11
DEVELOPPEMENT PERSONNAGE 13
- Attributs de base 13
- Developpement individuel du personnage 14
- Changeurs de compétences 15
- Formateurs - Entraineurs 16

INVENTAIRE 17
- Ramassage d'objets 18
- Armes de couleur verte? 18
- Armes de couleur rouge? 19
- Achat et vente d'objets 19

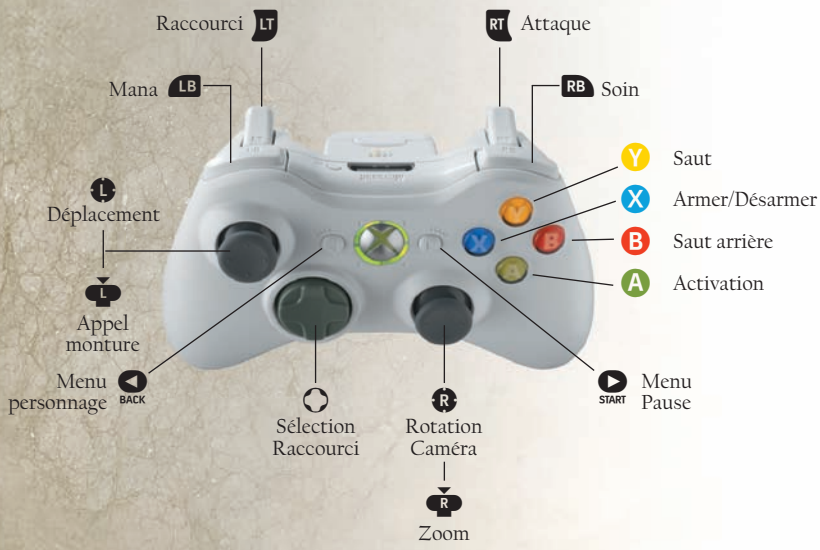
MAGIE 20
CARTE 22
- Teleportation 22
- Liste de Quêtes 23

REPUTATION 24
COMBAT 25
- Combat rapproché 25
- Combat à distance 26
- Combat passif 26
- Assassinat 27
- Renaissance 27
- Bonus Magiques 28

ALCHIMIE 28
MONTE - DEPLACEMENTS "EN SELLE" 30
FURTIVITE 31
MULTIJOUEURS 32
- Connexion Xbox LIVE 33

PARTICIPANTS 35
CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL 40
HOT-LINE ET SUPPORT 42

COMMANDES ET CONTRÔLE DU JEU



Vous pourrez faire se déplacer votre héros à travers Antaloor en utilisant vos sticks analogiques. Votre personnage se déplace normalement en mode 3ème personne. La caméra peut être orientée dans n'importe quelle direction et est contrôlée par les mouvements de votre stick analogique droit R. Votre héros se déplace automatiquement dans la direction indiquée par votre stick analogique gauche L. Si vous souhaitez sauter sur quelque chose, frappez Y.

Utilisez votre gâchette droite RT pour les mouvements de base des combats. Vous trouverez tous les détails à ce sujet dans le ***chapitre COMBAT***.

La gâchette gauche LT vous permet d'utiliser les commandes ou effets spéciaux qui ont été placés dans la Boîte de Raccourcis.

Une fonction supplémentaire est un zoom de la perspective de jeu par le truchement de votre stick analogique gauche R. Si vous n'avez pas sorti votre arme, vous pouvez même aller jusqu'à une vue à la 1ère personne et profiter pleinement des merveilleux paysages d'Antaloor pendant vos déplacements. Notez que cette vue n'est possible que quand vous n'êtes pas armé. Dès que vous saisissez votre arme, la caméra se repositionne automatiquement en vue à la 3ème personne.

En plus de la marche, il existe trois autres moyens de déplacement sur Antaloor: monte, téléportation et nage. La monte, ou équitation si la monture est un cheval, est plus ou moins identique à la marche, mais avec quelques différences importantes. Voyez le ***chapitre MONTE*** pour tous détails concernant ce moyen de locomotion.

Si vous souhaitez vous rendre de A à B à la vitesse de l'éclair, la téléportation est l'outil qu'il vous faut! Le ***chapitre CARTE*** vous donnera tous les détails sur l'utilisation de ce moyen de transport ultra-rapide.

Dès qu'il entrera dans l'eau, votre héros se mettra à exécuter une brasse parfaite. Mais attention, sa vitesse et la charge qu'il peut transporter lorsqu'il nage dépendront de son niveau d'apprentissage et de ses qualités de nageur.

Le Menu de Développement de Personnage peut être ouvert et fermé avec le bouton Back

. Faites-y appel si vous voulez réorganiser votre Inventaire, affecter de nouvelles techniques, sorts ou objets à la boîte de raccourcis, ou encore visualiser la liste de quêtes et la carte principale. Les autres menus accessibles au départ du menu de Développement de personnage sont affichés lors de la frappe des gâchettes gauche et droite.

Ils sont au nombre de quatre:

- **MENU DE DÉVELOPPEMENT DE PERSONNAGE**, qui vous permet de paramétrer votre personnage, ou d'attribuer des points de compétence et de techniques.

- **MENU D'ARMES ET ARMURES**, où vous pourrez organiser votre inventaire, cuisiner des potions, ou encore assembler armes et pièges.

- **INTERFACE DE MAGIE**, pour organiser et mettre en œuvre vos cartes de sorts.

- **MENU DE CARTE PRINCIPALE**, qui vous permet aussi l'affichage de la liste de quêtes et une orientation générale sur la carte.

- **INTERFACE DE RÉPUTATION**, où vous pourrez découvrir votre niveau de réputation auprès des factions principales d'Antaloor.

Le Gon coule sereinement,
en dépit des horreurs
qu'Antaloor a vécues.
Des civilisations ont émergé puis disparu,
pions malmenés d'une gigantesque partie d'échec...
jouée par des dieux invisibles!

Certitude réconfortante...
ou illusion délibérée?

L'HISTOIRE JUSQU'À CE JOUR...

Antaloor ne s'est pas encore complètement remise des événements qui se sont déroulés il y a 300 ans. La tourmente a envahi le monde quand Aziraal, le dieu de la destruction, ignorant le pacte éternel entre les dieux, a décidé de poursuivre seul son insatiable recherche de puissance. Il a réuni sous sa bannière les hordes disparates des Orcs et affronté le monde civilisé.

D'ailleurs selon les mythes des Orcs, il aurait peut-être mieux valu pour Antaloor, à long terme, qu'Aziraal n'ait pas été contré... et de récentes recherches menées par un groupe secret de la Congrégation des Mages laissent à penser que ces croyances pourraient receler un fond de vérité. Selon la théorie de la Congrégation, Aziraal s'est rebellé parce qu'il était le seul dieu qui ne pouvait doter ses créatures d'une âme. Au pire, un déséquilibre mineur entre les pouvoirs des dieux, pensez-vous... Mais un déséquilibre qui pourrait avoir des conséquences fatales. Les sages et les savants sont toujours indécis sur la raison qui poussait Aziraal a vouloir désespérément pouvoir donner une âme aux Orcs. Il y a bien sûr; comme toujours, de nombreuses rumeurs à ce sujet, dont certaines totalement rocambolesques. Mais nous les ignorerons pour le moment, en tous cas tant que nous ne disposerons pas de tous les éléments. Beaucoup d'eau aura coulé sous les ponts du Gon avant que nous ne puissions connaître la vérité sous tous ses aspects. Toutefois, revenons aux faits historiques, aux événements tels qu'ils se sont passés. Durant le terrible tumulte de la guerre, personne ne s'est inquiété des motifs d'Aziraal.

300 ans après qu'Aziraal ait été banni, un frère et sa sœur se retrouvent plongés dans le conflit qui a éclaté entre les Orcs et le monde libre. Kira, la sœur jumelle du héros, disparaît soudainement dans des circonstances particulièrement mystérieuses. Le héros, un chasseur de primes, part à sa recherche à travers tout Antaloor. Constamment en alerte, il recherche tout indice qui pourrait l'éclairer sur le devenir de sa sœur et garde yeux et oreilles grands ouverts pendant ses voyages. Les tâches de mercenaire qu'il accepte n'ont pas pour seul but de collecter des informations, mais aussi de gagner des ors, grâce auxquels il pourra continuer ses recherches. Il n'est toutefois pas toujours facile de trouver des missions rémunérées. Il lui faudra parfois mériter une réputation dans certaines organisations avant que celles-ci n'envisagent de lui confier des missions parfois délicates.

Après des mois de vaines recherches, il reçoit enfin sa première piste sérieuse. Une mystérieuse lettre lui enjoint de rejoindre les régions montagneuses du nord. Par un heureux concours de circonstances, il apprend aussi qu'une mission serait à pourvoir à Komorin, dans la région de Thalmont. Comme c'est sur sa route, le voici à nouveau en plein dans l'action. Les villageois de Komorin peuvent aussi se considérer comme chanceux d'avoir trouvé un mercenaire pour les aider, puisque la plupart des hommes valides et entraînés sont partis combattre les Orcs dans le sud. Le gouvernement de Thalmont ne les a d'ailleurs pas aidé, trop occupé, officiellement, à combattre les rebelles.

Ainsi commence l'histoire de **Two Worlds**, quand un mercenaire arrive seul à Thalmont, une région montagneuse sauvage qui lui est totalement inconnue. Réussira-t-il enfin à retrouver sa sœur?

DEMARRAGE DU JEU

Lors du lancement de "**Two Worlds**", l'écran de démarrage est affiché. Choisissez **Nouvelle partie** et pressez A pour confirmer. Paramétrez ensuite l'apparence de votre personnage, choisissez le niveau de difficulté et débutez l'aventure.

Choisissez **Continuer partie** pour charger une partie précédemment enregistrée et la reprendre là où elle en était.

Choisissez **XBox LIVE®** pour débuter le mode Multijoueur de **Two Worlds**. Voir le ***chapitre MULTIJOUEUR*** pour tous détails.

Choisissez **Commandes** pour découvrir comment piloter la partie.

Choisissez **Paramètres** pour personnaliser les options d'affichage et de sons. Vous pouvez sauvegarder les paramètres avec A ou restaurer les valeurs par défaut avec Y.

Choisissez **Quitter** pour quitter définitivement **Two Worlds**.

ASTUCE **Une affaire de bon goût...** Vous pouvez aussi créer votre personnage en mode Monojoueur. Toutefois, comme le thème de l'histoire est construit autour du héros, cela implique que deux choses ne peuvent être changées: il est (1) de sexe masculin et (2) chasseur de primes. Toutes les autres caractéristiques physiques: morphologie, traits du visage, couleur de cheveux... vous permettent de le faire ressembler au personnage que tout joueur a toujours eu envie d'incarner. Dans la fenêtre de création, vous pourrez aussi zoomer sur votre personnage pour mieux le visualiser.

ECRAN DE PARTIE

Les éléments de contrôle de l'écran de partie sont au nombre de trois. En haut à gauche, des barres colorées dynamiques vous renseignent sur l'état de santé et les paramètres de votre héros. Dans le coin supérieur droit, une Minicarte vous permet de vous orienter en continu pendant vos activités. Et enfin, en bas et à gauche de l'écran, une Boîte de Raccourcis vous indique quel élément est prêt à être utilisé.

BARRES D'ÉTAT

Les barres d'état vous renseignent en permanence sur les caractéristiques de votre héros et ses activités.

La **barre rouge** vous indique la Vitalité de votre héros, qui diminuera quand un adversaire lui aura infligé des coups ou des dommages. Plus vous investissez de points dans la Vitalité, moins les dommages reçus diminueront votre Vitalité. Lorsque la barre est presque vide, ce qui signifie que votre héros n'a pratiquement plus de ressources, un violent son de battement de cœur vous indiquera qu'il est grand temps de vous préoccuper de sa santé. Il est alors grand temps de tourner les talons et de vous enfuir, ou au moins de boire une potion revitalisante!

La barre de Vitalité peut aussi s'afficher partiellement en couleur verte. Si cela vous arrive, c'est qu'un adversaire a utilisé contre vous une arme empoisonnée. Si vous ne buvez pas très rapidement une potion de soin, le poison continuera à faire son effet et votre Vitalité fondra comme neige au soleil, et ça, ce n'est pas bon du tout!

La **barre bleue** est importante pour les apprentis-Mages. Elle indique la quantité d'énergie, ou Mana, dont vous disposez pour jeter des sorts. La Mana est INDISPENSABLE! Sans Mana, vous ne pourrez pas jeter le moindre petit sort. A chaque sort que vous jetez, votre Mana se réduit et la barre bleue part dans la mauvaise direction! Voyez le ***chapitre MAGIE*** pour tous détails concernant la Mana et les sorts.

La **barre jaune** apparaît quand vous êtes armé d'un arc et que vous vous préparez à décocher une flèche. Elle symbolise un effet sur une échelle de 0 à 100. Cela signifie que vous occasionnerez un maximum de dommages à votre adversaire si la barre est complètement jaune quand vous décochez votre flèche. Comme cela prend un certain temps pour bander votre arc, vous pourrez choisir de ne décocher une flèche que quand votre arc sera complètement tendu, ce qui est le plus dommageable pour l'ennemi, ou en décocher deux dans le même laps de temps, mais moins meurtrières. Cette technique peut toutefois être efficace quand vous faites face à plus d'un adversaire, pour leur causer à chacun des dommages qui refroidiront leurs ardeurs.

MINI-CARTE

La position de votre héros y est symbolisée par une flèche dont la pointe est dirigée dans la direction de déplacement de votre héros. Les zones que vous avez déjà explorées apparaissent en clair.

La Mini-carte vous donne aussi des indications sur les Quêtes en cours. Si vous avez accepté une mission sous forme de quête, l'endroit en sera indiqué sur la Mini-carte. Si le lieu où cette quête doit vous mener est en-dehors de la zone affichée par la Mini-carte, un sigle en forme de diamant sur le bord de la Mini-carte vous informe de la direction. (Vous pouvez aussi afficher la Carte globale par le biais du Développement Personnage pour mieux visualiser votre position et votre destination).

Des messages apparaissent parfois à l'écran. Ils indiquent différents événements en cours de partie, comme par exemple, la découverte d'un nouveau lieu, des points de compétence qui vous ont été accordés, un objet ou des ors qui vous ont été remis, le nom de la plante ou de l'objet qui traîne sous vos pas, et enfin un changement de réputation dans l'une ou l'autre des factions.

BOÎTE DE RACCOURCIS

Le nombre de sorts, de techniques et d'objets que vous pouvez utiliser dans **Two Worlds** est tellement important que, sans une solution de raccourcis, la possibilité d'accéder au bon élément au moment propice tiendrait du pur hasard.

La Boîte de Raccourcis est un menu rapide qui peut être configuré selon vos besoins et invoqué quand vous souhaitez changer de sort, de technique ou d'objet. La Boîte de Raccourcis comporte 8 cases qui sont vides en début de partie mais peuvent être assignées à n'importe quelle technique ou objet. Pour organiser la Boîte de Raccourcis, accédez au **Menu de personnage** (pressez Back BACK), choisissez la technique ou n'importe quel objet et utilisez le BMD pour sélectionner l'un des 8 cases. Puis, en maintenant le BMD enfoncé, pressez la Gâchette gauche LT pour confirmer votre sélection. La case sera alors affectée à la technique ou à l'objet voulu.

Vous pouvez alors choisir parmi les techniques, les sorts et les objets à n'importe quel moment de la partie. Pressez le BMD dans la direction voulue et remarquez comment l'icône sélectionnée dans la Boîte de raccourcis est affichée. Pour utiliser le sort, la technique ou l'objet, pressez la Gâchette gauche LT et admirez les résultats. Comme il s'agit d'un outil efficace et quasi indispensable, nous vous encourageons fortement à vous entraîner à son utilisation dès le début de la partie.

INFORMATION COMPLÉMENTAIRE: Certaines techniques ne peuvent être utilisées conjointement, quels que soient vos efforts pour les mettre dans la Boîte de raccourcis. Toutes les techniques actives sont réparties en 5 groupes, différenciés par un arrière-plan de couleur distincte. Ceci indique qu'elles font partie de différents styles de combat et qu'elles ne peuvent être utilisées qu'avec certains types d'armes.

Il est important de vous rappeler que, lorsque vous assignez une technique donnée à un élément de la Boîte de raccourcis, vous assignez automatiquement les autres techniques du même groupe au même emplacement de la boîte. De cette façons, un changement d'arme mettra à votre disposition les techniques associées que vous avez déjà acquises.

AUTRE INFORMATION INTÉRESSANTE: L'écran principal de jeu ne vous donne pas que des informations sur votre héros. Il vous renseigne aussi sur les nouveaux lieux découverts, ou sur l'identité d'un PNJ (personnage non joueur), d'un monstre ou de toute autre créature rencontrée, ce qui devrait vous informer sur les chances de succès (ou de défaite à craindre) au cas où vous choisiriez un affrontement.

Une indication verte signifie que cela devrait être pour vous une partie de plaisir de vous défaire de l'intrus, une indication jaune signifie que l'adver-

saire est plus ou moins du même niveau que vous et une barre rouge doit vous faire prendre la poudre d'escampette ou espérer un miracle. Votre opposant est d'une autre trempe que vous, en tous cas par son niveau.

En cas de combat, la barre de Vitalité de votre adversaire vous renseignera sur la conduite à adopter et vos chances de succès.

Un raccourci rapide pour votre Santé et votre Mana: En plus des barres de Raccourcis, il existe deux moyens simples de restaurer votre Santé et votre Mana. Les gâchettes gauche et droite sont automatiquement assignées à cette fonction, à condition que vous disposiez des potions appropriées!

ICÔNES D'ACTIONS

En cours de partie, différentes icônes d'action vous permettront de communiquer avec un PNJ ou d'exécuter différentes actions. Lorsque l'une de ces icônes s'affiche, frappez Ⓐ pour exécuter l'action.

Voici une liste de ces icônes et leur description:

Cette icône vous permet de visualiser l'inventaire d'un ennemi défait, ou le contenu d'un coffre ou d'une armoire. Si vous n'avez pas pris l'ensemble du contenu, un oeil fermé. vous indiquera que la dépouille ou le coffre contiennent encore quelque chose qui peut éventuellement vous être utile. Si vous avez dépouillé un ennemi vaincu ou vidé le contenu des coffres et armoires, l'icône ne sera plus affichée.

Lorsque cette icône est affichée, vous pourrez ouvrir portes et barrières. L'icône sera parfois de couleur rouge, ce qui vous indiquera qu'il vous faut une clef ou encore que vous devez remplir certaines conditions pour pouvoir ouvrir la porte.

Quand cette icône est affichée au-dessus d'une porte, vous pouvez être sûr(e) que la porte est verrouillée. Vous avez le choix entre repartir tenter votre chance ailleurs... ou faire appel à vos talents de crocheteur.

Tous les commerçants d'Antaloor sont identifiés par cette icône. Il suffit alors d'entreprendre la conversation et de commencer à vendre et acheter. Que les affaires commencent!

Cette icône est affichée quand vous approchez d'un PNJ (personnage non joueur) avec lequel ou laquelle vous pouvez engager la conversation. Si l'icône est circulaire, cela indique que le PNJ pourra vous fournir des informations intéressantes. Mais une icône en forme de diamant vous informe que vous êtes face à un PNJ qui peut vous proposer une Quête!

Votre héros rencontrera à Antaloor des objets qu'il pourra actionner, comme des lampes et torches à allumer ou éteindre. Une icône en forme de roue dentée vous indique qu'une action est possible sur l'objet.

Lorsque quelque chose est à votre portée, plante pour potion ou tout autre objet, cette icône vous indique que la plante ou l'objet peut être ramassé et placé dans votre inventaire, à condition, bien sûr que votre Inventaire ne soit pas déjà complètement plein!

Cette icône vous indique que la monture accepte un cavalier. Mais la compétence de "Monte" doit d'abord avoir été acquise et la monture doit disposer d'une selle ou tout autre équivalent, faute de quoi l'icône ne sera même pas affichée.

Cette icône sera affichée quand vous pénétrerez dans un Téléport actif. Elle indique que vous pouvez vous téléporter vers un autre Téléport déjà activé.

DEVELOPPEMENT PERSONNAGE

La Fenêtre de Développement vous donne accès aux éléments qui composent les caractéristiques et les attributs de votre héros.

Elle vous permet aussi de les modifier pour orienter sa "carrière", pour devenir un Guerrier féroce et impétueux ou encore un Mage pragmatique, mais efficace. Ceci s'opère par le biais de points de Paramètres et de Compétences-Techniques, que vous recevez quand vous accomplissez une action d'éclat ou que vous réussissez une quête.

La partie supérieure gauche de la fenêtre vous renseigne sur les paramètres principaux du comportement et des caractéristiques de votre personnage. Cette fenêtre vous renseigne aussi sur d'autres paramètres, comme votre efficacité au combat et vos compétences et techniques acquises.

ATTRIBUTS DE BASE

La partie supérieure gauche de la fenêtre est l'endroit où vous allez définir les attributs de base de votre héros, et par voie de conséquence, son comportement. C'est ici que vous déciderez de commencer votre "carrière" de Guerrier, de Mage ou encore embarquer dans une dangereuse vie de Brigand ou de Barbare.

ASTUCE **Il y a (presque) toujours un moyen pour revenir en arrière...** Lorsque vous réussissez à passer un Niveau, des points sont mis à votre disposition pour augmenter les Paramètres et les Compétences de votre héros. Même si vous avez déjà alloué des points de Compétences à une Technique, vous pouvez encore corriger votre choix. Sélectionnez la Technique, frappez X et le point vous est rendu. Si la fenêtre a été fermée, les points sont définitivement enregistrés et il vous faudra alors trouver un "Changeur de Compétences" pour remédier à la situation. Chaque niveau de Technique requiert un niveau général qui vous sera indiqué quand vous voudrez ajouter un point à une Technique.

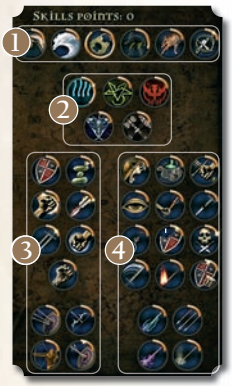
La valeur de votre **Vitalité** détermine le nombre de points de dommages que vous pourrez encaisser avant de passer de vie à trépas.

Si vous voulez un personnage mobile et à même d'éviter des attaques inopportunes, vous devriez investir en **Dextérité**.

Guerriers et Barbares devraient investir en points de **Force**. Ces points, couplés avec l'arme que vous allez utiliser, ont une influence décisive sur les dommages que vous allez causer à vos opposants lors des combats.

Le nombre de points de **Magie** devrait être aussi élevé que possible si vous voulez devenir un Mage efficace. Si vous investissez régulièrement dans cet attribut, vous pourrez utiliser vos cartes de sort plus souvent et avec des résultats améliorés.

DEVELOPPEMENT INDIVIDUEL DU PERSONNAGE



La majeure partie de la droite de la fenêtre est réservée aux compétences et techniques acquises par votre héros. Les **compétences de base** (1), comme la natation ou la monte, apparaissent en premier. Viennent ensuite les **cinq écoles de Magie** (2), suivies des nombreuses techniques que votre héros pourra apprendre et pratiquer pour progresser. Investir vos points de compétence est facilité par la répartition des techniques entre techniques "passives" (3) et "actives" (4). Les techniques passives ont été séparées pour vous faciliter la vie. Elles sont toujours activées.

Les techniques actives, quant à elle, doivent être placées dans la Boîte de raccourcis avant de pouvoir être utilisées. Chaque groupe d'armes vous permet de faire appel aux techniques actives qui y sont reliées. Notez les techniques qui sont équivalentes avec les types d'armes et sont indiquées par un arrière-plan coloré. Une liste complète des Compétences et Techniques est détaillée en fin de ce chapitre.

Venons-en aux points de techniques. Ils sont primordiaux dans l'évolution de votre personnage au cours de la partie. Plus vous investirez de points dans une technique, plus vous deviendrez efficace. Vous recevrez

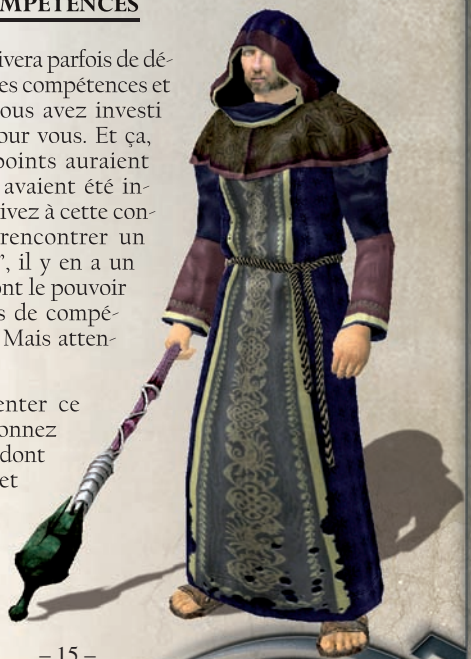
des points de compétence à chaque niveau que vous aurez atteint. Investissez ces points dans l'une ou l'autre des techniques que vous aurez apprises en choisissant le symbole approprié. Les points lumineux autour de l'icône vous indiquent votre état de progression dans la technique. Si vous placez le pointeur sur une icône, une info-bulle vous indiquera votre progression exacte. Vous pouvez investir jusqu'à 10 points de compétence par technique non magique et 15 points pour chaque école de magie.

En plus des compétences et techniques acquises, affichées en sur brillance, nombre d'entre elles ne sont pas accessibles au départ. Pour les activer, il vous faudra rencontrer l'un des nombreux formateurs-entraîneurs existant à Antaloor. Lorsque votre formation de base aura été effectuée, vous pourrez investir des points de compétence.

Rappelez-vous que vous pouvez continuer à améliorer vos techniques en attribuant des points à vos attributs de base. Ajouter des points à votre Force améliore les techniques relatives au combat rapproché, à votre Dextérité pour les techniques qui requièrent de la coordination ou encore à votre Magie pour les cinq écoles de magie.

CHANGEURS DE COMPÉTENCES

En cours de partie, il vous arrivera parfois de découvrir que l'une ou l'autre des compétences et techniques sur lesquelles vous avez investi n'étaient pas appropriées pour vous. Et ça, c'est grave! Ces précieux points auraient beaucoup mieux servi s'ils avaient été investis autrement. Si vous arrivez à cette conclusion, essayez donc de rencontrer un "Changeur de compétences", il y en a un peu partout à Antaloor. Ils ont le pouvoir de vous restituer les points de compétence et technique investis. Mais attention, c'est loin d'être gratuit!



Si vous vous décidez à tenter ce "lavage de cerveau", sélectionnez la compétence ou technique dont vous n'avez plus besoin et "hop-là"... vos points vous ont été restitués. A vous de les réinvestir, mais correctement cette fois.

FORMATEURS - ENTRAINEURS

Si vous voulez apprendre une technique à Antaloor, il vous faudra d'abord trouver un formateur pour vous en enseigner les bases. Vous ne pourrez investir des points dans une technique qu'après en avoir appris les rudiments d'un formateur. Il y a sept formateurs-entraîneurs (plus quelques Nécromanciens) qui vous apprendront, moyennant vos ors chèrement gagnés, les rudiments de chaque technique. Vous trouverez, par exemple, des membres de la Fraternité parfaitement au courant des techniques de combat, et des malfrats prêts à vous apprendre la Rapine ou la Furtivité.

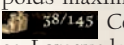
Les formateurs se trouvent la plupart du temps dans les installations militaires ou dans les villes. Quand vous en rencontrez un, engagez la conversation, demandez-lui ce qu'il peut vous enseigner et à quel prix. Sa bonne volonté et le prix qu'il vous demandera seront bien sûr fonction de l'état de vos finances et de la réputation dont vous jouissez dans les différentes factions.

INVENTAIRE

La fenêtre d'Inventaire est utilisée pour vous débarrasser d'objets, pour changer votre arme ou vos protections, pour acheter et vendre, pour ramasser des armes ou même faire un tantinet d'Alchimie.

La partie droite de la fenêtre changera selon les circonstances. Normalement, elle comporte votre laboratoire d'alchimiste (voir le ***chapitre ALCHIMIE***). Elle pourra aussi vous servir à dépouiller vos victimes de tout ou partie de leurs biens, de visualiser le contenu des coffres et armoires visités ou encore les marchandises mises en vente par un marchand. Pour passer les objets d'une partie de la fenêtre à l'autre, il suffit d'une pression sur A.

La partie gauche de la fenêtre d'Inventaire représente l'ensemble de ce que vous portez sur vous. Des emplacements représentent des **armes (main gauche et main droite), des anneaux, un casque, une cuirasse, des gants et des pantalons**, et des **carquois** (voir diagramme). Vous placez un élément dans la case correspondante avec le bouton X. L'objet remplacé se retrouve automatiquement dans votre inventaire.

La Fenêtre d'Inventaire est votre sac à dos virtuel. Tout ce que vous trouvez ou récoltez pendant vos pérégrinations. L'Inventaire est toutefois limité par deux critères. Le premier critère est le poids, qui est affiché en bas de la fenêtre avec le poids que vous portez et le poids maximum que vous êtes capable de porter.  Ce dernier évolue en fonction de votre Force. Lorsque la limite de poids est atteinte, vous devez enlever un objet de l'inventaire avant de pouvoir en emporter un autre.

Le second critère est d'ordre visuel. Chaque objet dans l'univers de "**Two Worlds**" prend un certain espace dans l'Inventaire, qu'il s'agisse d'un champignon ou d'une arme. La fenêtre d'Inventaire vous permet d'organiser tous vos objets selon vos préférences. Si vous ne voulez pas passer de temps à "faire du rangement", une fonction de réorganisation automatique de l'Inventaire le fera pour vous.

Pour vous faciliter la tâche, la fenêtre d'Inventaire comporte différents outils. Le premier est une **info-bulle** affichée quand vous cliquez sur un objet. Vous y trouverez toutes les caractéristiques principales de l'objet: sa dénomination, son poids, les dommages qu'il cause et autres détails selon l'objet.

Two Worlds comporte aussi une fonction automatique de "comparaison". Lorsque vous choisissez un objet dans la fenêtre d'Inventaire principale, une info-bulle est affichée qui vous confirme les caractéristiques de l'objet que vous portez actuellement. Ceci vous permettra de décider très rapidement si vous voulez changer d'accessoire, ou encore de vendre l'un ou l'autre.

RAMASSAGE D'OBJETS

Lorsque vous vérifiez l'inventaire d'un ennemi éliminé, le contenu d'un coffre ou d'une armoire, la partie droite de la fenêtre d'Inventaire représente tous les objets disponibles. Déposez l'objet qui vous intéresse dans votre inventaire ou encore choisissez de tout prendre en cliquant sur l'icône de Main en bas de fenêtre de droite. Si vous revenez à la partie sans prendre tous les objets disponibles, l'œil se fermera à moitié pour indiquer qu'il reste des objets sur l'ennemi ou dans le coffre. Si vous prenez tous les objets, l'œil correspondant à cet ennemi ou ce coffre ou armoire disparaît complètement.

ARMES DE COULEUR VERTE?

Tout à fait! De temps à autre, certains objets de votre inventaire seront affichés en vert pour indiquer qu'ils peuvent être combinés (en anglais: "Double-up") pour former un nouvel objet plus efficace et de classe supérieure.

Dans le cas particulier des armes, la couleur verte indique, lorsque vous avez récolté un objet "booster", les armes auxquelles l'objet peut être associé.

C'est le cas lorsque vous trouvez une "pierre magique" qui accroît les dommages infligés par une arme. Vous trouverez tous les détails dans le chapitre ARMES.

ARMES DE COULEUR ROUGE?

Aussi! Vous trouverez parfois dans votre Inventaire des armes coloriées en rouge. Cela indique que vous ne remplissez pas les critères requis pour l'objet et que vous ne pouvez pas l'utiliser. C'est notamment le cas pour le niveau, ou pour certaines autres caractéristiques ou techniques. L'info-bulle de chaque objet vous indique les conditions de son utilisation.

ACHAT ET VENTE D'OBJETS

Quand vous rencontrez un marchand et que vous lui proposez de faire affaire, la partie droite de la fenêtre d'Inventaire affiche les objets disponibles dans son magasin. L'achat ou la vente d'objets se fait par déplacement de l'objet d'un côté à l'autre, et le prix de la transaction est immédiatement débité de votre compte ou crédité si vous vendez un objet. Le nombre d'ors dont vous disposez est affiché en bas de la partie gauche de la fenêtre d'Inventaire. 1677

ASTUCE: les valeurs statistiques de vos armes et armures actives sont décrites en détails au ***chapitre DEVELOPPEMENT PERSONNAGE.***

MAGIE

Le Système de Magie de "**Two Worlds**" est basé sur des cartes virtuelles appelées Cartes de Sorts. Il existe des Cartes de Sort proprement dites et des Cartes "Booster" dont les effets s'appliquent au jeu de cartes principales. Ces cartes "booster" peuvent, par exemple, réduire la consommation de Mana nécessaire pour un sort particulier.

La Mana est l'énergie requise pour tout acte de Magie. Si vous êtes à court de Mana, toutes vos connaissances et tous les sorts d'Antaloor sont totalement inefficaces! La barre bleue de Mana, en haut et à gauche de l'écran, se remplit progressivement, mais lentement! Vous découvrirez rapidement que nombre de potions ont pour effet de reconstituer plus rapidement votre Mana.

Il existe cinq écoles de magie. Les quatre premières sont relatives aux éléments: **Eau, Feu, Terre** et **Air**. La 5ème école concerne l'étude de la **Nécromancie (magie noire)**. Chaque école comporte 5 stades d'initiation ou Cercles. Plus vous investirez de points, plus vos sorts seront efficaces. En d'autres termes, tous les sorts ne sont pas accessibles dès le départ et ceci dans votre propre intérêt. C'est uniquement pour vous protéger contre les sorts de haut niveau qui peuvent présenter un danger pour C'est uniquement pour vous protéger contre les sorts de haut niveau qui peuvent présenter un danger pour celui qui les lance s'il n'a pas l'expérience requise.

Comme chaque école de magie comporte ses propres sorts, ces Cercles magiques que vous pourrez gravir sont spécifiques à chaque école.

Un Sort est créé quand vous activez une Carte de Sort (ou plusieurs de type identique) dans le Livre de Sorts. Les Cartes de Sort se trouvent un peu partout à Antaloor, dans les coffres et armoires ou sur les dépouilles de certains adversaires terrassés. Vous pouvez aussi en acheter aux Mages marchands de la Congrégation ou encore en recevoir comme prime pour une quête effectuée avec succès. Dès que vous recevez une Carte de Sort, elle est automatiquement insérée dans votre Livre de Sorts et, pour autant que vous ayez les connaissances nécessaires, mise à votre disposition. Les Cartes de Sort que vous ne pouvez pas utiliser, faute des connaissances requises, sont affichées en rouge.

Lorsque vous ouvrez la fenêtre de Magie, la partie gauche affiche l'Amulette de Sorts de l'école de Magie et la partie droite affiche le Livre de Sorts avec les Cartes de Sort dont vous disposez. Les Cartes de Sort sont réparties entre les cinq écoles de Magie, identifiées par une icône en bas du Livre des Sorts. Vous pourrez passer de l'une à l'autre avec votre stick analogique droit R.

Pour pouvoir utiliser une Carte de Sort, vous devrez la faire passer du Livre de Sorts dans l'Amulette avec X. Vous pouvez placer un Sort dans chacune des trois cases principales de l'Amulette.

Chacune de ces cases comporte trois cases plus petites, ou sous-cases, où vous pourrez déposer les cartes Booster, qui renforcent les effets des Cartes de Sort. Elles servent notamment à réduire la consommation de Mana ou à augmenter la durée d'efficacité d'un Sort. Un maximum de trois cartes Booster peut être associé à chaque Sort.

Toutes les Cartes de Sort de l'Amulette sont disponibles pour être utilisées en cours de partie. Elles peuvent être placées dans la Boîte de Raccourcis pour être rapidement accessibles durant vos déplacements. Voyez le chapitre Boîte de Raccourcis pour tous détails.

La plupart des Sorts doivent être jetés à destination d'une cible. Pour vous faciliter la tâche, un symbole de cible est affiché à l'écran quand vous activez votre Sort et qu'un opposant est à portée de votre Sort. Si plusieurs adversaires sont dans votre champ d'action, le symbole indique celui qui recevra les dommages infligés par votre Sort.

CARTE

Un écran vous permet d'afficher la fenêtre de Carte qui vous évitera de vous égarer dans Antaloor. En plus de cette carte, qui dispose de fonctions de zoom et de déplacement, vous aurez aussi, à droite, un affichage des Quêtes. Voir le ***chapitre LISTE DE QUETES*** pour tous détails.

Utilisez le stick analogique droit (R) pour effectuer des zoom avant et arrière de la Carte. Vous pouvez aussi faire défiler la Carte dans la fenêtre avec votre BMD ✥. Pour sélectionner un lieu ou une quête sur la partie visible de la carte, utilisez le stick analogique gauche (L).

Les parties déjà explorées sont affichées en surbrillance. La position actuelle de votre héros est indiquée par une flèche dont la pointe indique la direction dans laquelle votre héros regarde.

Pour une meilleure lisibilité de la Carte, les Lieux, Quêtes actives et Téléports peuvent individuellement être affichés ou cachés. Utilisez (Y) pour accéder aux options voulues.

En plus de la Carte "de surface" d'Antaloor, il existe aussi des Cartes du vaste monde souterrain de "**Two Worlds**". Pour changer d' "étage", utilisez (X).

TELEPORTATION

La téléportation, le moyen le plus rapide de se déplacer sur Antaloor, peut aussi se pratiquer en utilisant la Carte. Toutefois, avant de pouvoir utiliser un Téléporteur, celui-ci devra d'abord avoir été "activé". Pour ce faire, vous devrez d'abord avoir réalisé la toute première quête "Téléport".

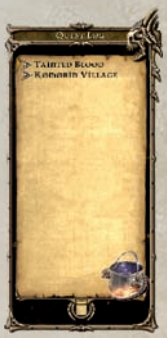
Commencez par rendre visite au Mage Ferid Redismos, qui fait des expériences à ce sujet aux alentours du village de montagne de Komorin. Après coup (si vous avez accompli avec succès cette tâche), tous les Téléports dont vous approcherez seront automatiquement activés. Vous pourrez reconnaître un Téléport actif par les lumières bleues qui l'entourent ou

le surplombent. Tous les Téléports activés sont aussi indiqués sur la Carte et vous pourrez vous rendre instantanément à n'importe quel Téléport actif. Lorsque vous pénétrez dans un Téléport actif, frappez A et la Carte sera automatiquement affichée pour vous permettre de choisir votre destination.

La seconde partie de la quête "Téléport" que Ferid Redismos vous propose vous permettra de disposer d'une "Pierre de Téléportation" (voire plus) que vous pourrez emporter avec vous. Cette pierre vous permettra de vous téléporter au départ de n'importe quel lieu d'Antaloor pour rejoindre un Téléport activé. Pour cela, prenez simplement la "Pierre de Téléportation" dans votre Inventaire avec X pour la déposer sur le sol. Vous pouvez alors l'utiliser comme n'importe quel Téléporteur fixe.

IMPORTANT! La "Pierre de Téléportation" restera toujours à l'endroit où vous l'avez déposée sur le sol. Alors, quand vous aurez terminé votre périple, n'oubliez pas de venir la rechercher et de la remettre dans votre inventaire. Mais n'ayez aucune crainte, la "Pierre de Téléportation" ne peut être emportée que par vous! Hors de question pour n'importe quel autre personnage de la voler en votre absence...

LISTE DE QUÊTES



La Liste de Quêtes contient toutes les informations concernant les quêtes que vous avez acceptées dans le monde d'Antaloor, résolues ou pas. Cette source d'information est associée à la fonction de Carte, puisque les quêtes vous sont proposées à un endroit et qu'elle demandent, la plupart du temps, que vous vous rendiez à un autre endroit pour les mener à bien. C'est pourquoi la Liste de Quêtes est affichée à droite de la fenêtre Carte. Pour vous simplifier la vie, la Liste de Quêtes est organisée en chapitres, comme "Ténébreuse lignée" pour les quêtes principales. Les quêtes accessoires, sont la plupart du temps triés en fonction de la ville ou de l'endroit ou la région à laquelle les quêtes sont associées. Pour ouvrir ou fermer un chapitre, sélectionnez la flèche de son entête et la liste des quêtes du chapitre est affichée. Les quêtes indiquées en gris ont été menée à leur terme, mais celles indiquées en noir réclament votre attention. Vous pouvez éviter d'afficher les quêtes terminées en frappant Y, puis A.

Pour vous éviter de vous perdre dans Antaloor, qui est vraiment très vaste, la Carte principale se centrera automatiquement sur l'endroit relatif à la quête que vous aurez sélectionnée avec A dans la liste.

Une icône a été affichée sur la carte pour identifier chaque quête. Lorsque vous utilisez votre stick analogique gauche L pour sélectionner cette icône, une info-bulle vous donnera les détails concernant cette quête. Les icônes des quêtes sont aussi visibles en cours de partie dans la Mini-carte.

REPUTATION

Dans "**Two Worlds**", toutes vos décisions et vos actions auront un effet immédiat sur la partie et influenceront son déroulement par la suite. Si vous tuez un villageois, les autres habitants risquent fort de ne plus vouloir coopérer avec vous par la suite. Ils pourraient même devenir agressifs à votre encontre. Votre comportement influencera aussi la manière dont vous serez perçu et apprécié par les différentes factions, organisations et guildes. Leur appréciation, votre réputation et la confiance qu'ils ont en vous se refléteront dans le cours du jeu. Vous pouvez aussi vous voir confier des quêtes par un groupe donné si vous êtes apprécié et si vous avez atteint un certain niveau de réputation dans ce groupe. La façon dont vous vous comportez avec les membres des différents groupes aura aussi un effet sur la façon dont vous serez traité par eux.

Si vous rendez service à des membres d'un groupe, vos points de Réputation (de reconnaissance et d'estime), seront répercutés sur votre rang dans le groupe, la guilde ou l'organisation. Vous pouvez ainsi passer en dix étapes du rang d'illustre inconnu à celui de personnage digne du plus grand respect.

COMBAT

Si vous voulez survivre à Antaloor, il vous faudra d'abord maîtriser les techniques de combat! Chaque fois que vous éliminez un méchant (et il y en a partout et à profusion là-bas!), vous gagnez des points d'expérience d'une importance vitale. Ensuite, parce que chaque combat remporté vous permettra de récolter, sur la dépouille de votre adversaire, des armes et munitions, des armures, des cartes de sort d'exception et, bien sûr de quoi vous aider à résoudre des quêtes .

Quand vous en venez aux mains avec un opposant, vous pouvez utiliser, soit les armes conventionnelles comme épées et arcs, ou encore faire appel aux différentes écoles de magie. Le premier groupe, les armes conventionnelles, se subdivise en armes blanches, armes transperçantes et armes contondantes. Dans le monde de la Magie, cinq écoles sont à votre disposition: Feu, Air, Terre, Eau et Nécromancie. Vous pouvez aussi utiliser une importante variété de pièges, ce qui s'appelle alors un combat passif. Chaque créature d'Antaloor dispose de son propre système de dommages et est sensible à des attaques spécifiques. Utilisez X pour activer et désactiver vos armes.

COMBAT RAPPROCHÉ

Le système de combat rapproché comporte deux approches: l'attaque “de base” et l'attaque “spéciale”. L'attaque “de base” se fait avec la gâchette droite RT. Un simple clic déclenche un coup vers l'avant, un double clic vous offre un coup de type une-deux et un triple clic déclenche une averse de coups assénés par le héros. Ceci devrait pouvoir vous permettre de vous en tirer à votre avantage avec de nombreux adversaires que vous trouverez à Antaloor.

Certains opposants sont bien trop puissants pour pouvoir être vaincus avec une attaque de base. Le ***chapitre DEVELOPPEMENT DE PERSONNAGE*** décrit en détails les méthodes d'attaques “spéciales” dont vous pouvez disposer. Le chapitre Boîte de Raccourcis vous donne tous les détails sur leur utilisation. Mais rappelez-vous que votre opposant pourrait très bien disposer lui aussi des mêmes coups fourrés dont vous le menacez!

ASTUCE **Une astuce pour votre Vitalité et votre Mana...** En plus des Rosaces de Raccourcis, il existe un moyen simple de restaurer votre Vitalité et votre Mana. Vos gâchettes gauche et droite sont automatiquement assignées à cet usage, à la condition, bien entendu, que vous possédiez les potions nécessaires dans votre inventaire!

COMBAT À DISTANCE

Vous avez, pour ce type de combat, deux options possibles: le Tir à l'arc et la Magie. Ces deux techniques vous permettent d'infliger des dommages à l'adversaire, tout en restant à distance suffisante de lui. L'efficacité du résultat dépend de vos compétences acquises et des techniques que vous employez.

Vous pouvez rejoindre dès le départ les rangs des Archers et commencer à pratiquer le tir à l'arc, pour autant que vous disposiez de l'équipement approprié dans votre inventaire. Il vous suffit pour cela de placer un arc dans une des cases d'armes, puis un carquois et ses flèches dans l'une des boîtes d'armement. Dès que vous activerez le tir en bandant la corde de votre arc et qu'une victime potentielle est suffisamment rapprochée pour vous permettre un tir plus ou moins efficace, une cible rouge en forme d'arc est affichée. Cette cible passera au vert dès que votre arc sera correctement orienté en direction de la cible. Utilisez votre gâchette droite RT, maintenez-la enfoncée et vous verrez la barre jaune dans le coin supérieur gauche de l'écran symboliser votre effort pour bander votre arc. Lorsque vous estimez que la tension sur la corde de l'arc est suffisante, relâchez le bouton et votre flèche s'envole en direction de votre opposant. La force exercée sur la corde de votre arc n'influence pas la portée de votre flèche, mais les dommages que celle-ci causera à votre malheureux adversaire... .Hé, hé...

Attaques de Magie: Comme pour le Tir à l'arc, une icône en forme de cible apparaît au-dessus de votre ennemi si celui-ci est à votre portée. L'icône de cible est automatiquement affectée à un opposant précis, qui subira les effets de votre sort. En déplaçant la caméra, d'autres opposants pourront être visés (s'ils ne se sont pas déjà enfuis pour remettre le combat au lendemain). Les Sorts sont sélectionnés comme les autres techniques et objets dans la Boîte de Raccourcis et activés avec la gâchette gauche LT.

COMBAT PASSIF

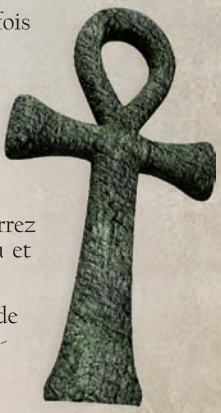
Saviez-vous que vous pouvez gagner un combat sans qu'un seul coup soit donné! Non? Bon, si vous placez intelligemment vos pièges, vos adversaires ne sauront jamais ce qui leur est arrivé. Et même si cela ne les élimine pas complètement, ils seront probablement immobilisés pendant un certain temps et recevront des dommages. Pour activer un piège, à condition bien sûr d'en avoir acquis la compétence, activez-le dans la Boîte de Raccourcis. Lorsque vous sélectionnerez le piège, celui-ci sera déposé sur le sol à l'endroit où vous vous trouvez. Le piège est activé quand votre opposant marche dessus ou s'en approche de près. Vous trouverez des détails sur les pièges dans le ***chapitre ARMES ET ARMURES***.

ASSASSINAT

Si vous êtes suffisamment entraîné en Furtivité, vous pourrez assassiner vos victimes potentielles en silence et en toute discrétion. Un coup rapide quand vous êtes dans son dos suffira la plupart du temps, mais vous devrez d'abord disposer de l'arme adéquate. Lorsque vous activez le mode "Furtif" dans la Boîte de Raccourcis, le "Coup de Couteau" deviendra actif.

IMPORTANT! Lorsque vous avez décidé de votre stratégie et donc du type de combat que vous engagez, vous devez TOUJOURS vérifier les caractéristiques de votre opposant, parce que l'efficacité de vos attaques dépend des talents de l'adversaire! Les principes de base sont de vérifier ses armes et armures. Vous serez beaucoup plus efficace face à un squelette si vous êtes armé d'une arme contondante que si vous le frappez avec une épée qui glissera sur ses os rabougris. Vous trouverez des informations à ce sujet dans les ***chapitres OPPOSANTS*** et ***ARMES ET ARMURES***.

RENAISSANCE



Dans "**Two Worlds**", vous renaîtrez chaque fois que vous aurez été tué au combat. Il existe, un peu partout sur Antaloor, des "Mémorial de Maliel" qui vous permettront de reprendre vie dans les environs de l'endroit où vous avez été tué. Et ceci ne vous coûte aucune pénalité, ni en ors, ni en points de compétence, ni en armes ou armures retirées. Une fois que vous aurez repris conscience, vous pourrez retourner à l'endroit où vous avez été vaincu et reprendre le combat.

ASTUCE **Régénérez votre Mana...** Si vous êtes à court de Mana, une visite à une Source Magique vous permettra d'en récupérer une certaine quantité. Ces Sources existent un peu partout à Antaloor. Dès que vous serez arrivé dans l'aura de la Source, votre Mana sera régénérée.

BONUS MAGIQUES

Des bonus magiques peuvent être appliqués à différentes armes pour accroître la quantité de dommages infligés à vos opposants. Vous pouvez ainsi utiliser les bonus des cinq écoles de magie:

- Magie de Feu = dommages de Feu
- Magie d'Eau = dommages de Froid
- Magie d'Air = dommages d'Eclairs
- Magie de Terre = dommages Mentaux
- Nécromancie = dommages de Poison

PIÈGES: En plus des armes que vous pouvez porter et dont vous pouvez vous servir, il existe une autre catégorie d'armement qui pourra vous éviter bien des efforts. Bien deviné, les pièges. Selon leur type, les pièges infligent des dommages divers à vos adversaires, depuis des blessures superficielles jusqu'à des empoisonnements mortels. Ici encore, plus vous avez investi de points dans la compétence "Pièges", plus vos pièges seront mortels. Pour tous détails concernant les pièges, voir le ***chapitre COMBAT***.

ALCHIMIE

Le Système d'Alchimie de "**Two Worlds**" vous offre la possibilité d'expérimenter et de pratiquer à votre guise et sans contraintes! La partie droite de la fenêtre d'Inventaire comporte un espace dédié à la fabrication de vos propres potions, pièges empoisonnés et d'ajout magique de capacités à vos armes. "Cuisiner" vos potions est simple comme bonjour... Déposez vos ingrédients dans les cinq petits cercles (pots) au-dessus de la marmite avec A, puis frappez à nouveau A pour débuter la cuisson.

Vous pouvez mélanger jusqu'à cinq ingrédients, ou expérimenter avec deux ou trois. Si vous utilisez un même ingrédient en plusieurs exemplaires, ils seront automatiquement placés dans le même pot. Un petit chiffre indique alors la quantité de cet ingrédient.

Mais commençons par le commencement... Contrairement à d'autres Compétences et Techniques, que vous devrez parfois apprendre à pratiquer, l'Alchimie est accessible dès le début de la partie. N'importe qui peut jeter au hasard des ingrédients dans la marmite, mais cela n'aura pas toujours le résultat escompté. Pour pratiquer efficacement l'Alchimie, vous devrez investir des points en Alchimie.

Bien sûr, vous ne pouvez pas mettre n'importe quel élément de votre inventaire dans la marmite. Toutes les plantes, herbes et champignons que vous ramasserez peuvent être utilisées par le Système d'Alchimie de "**Two Worlds**". Vous pouvez aussi utiliser des potions toutes faites, des restes d'animaux ou de monstres occis, plus des minéraux. Chaque ingrédient possède des caractéristiques qui seront affichées quand vous le sélectionnerez dans la fenêtre d'Inventaire. C'est la raison pour laquelle il est préférable de réfléchir à l'avance avant de préparer des potions vraiment efficaces. Il serait, par exemple, stupide de mélanger un champignon empoisonné avec des herbes soignantes, les effets de l'un annihilant les effets de l'autre.

Une fois la "Cuisson" terminée, une nouvelle fenêtre sera affichée dans laquelle seront décrits les effets attendus de votre nouvelle recette, ainsi que ses ingrédients. Si vous confirmez les résultats attendus, sauvegardez votre recette dans votre "Livre de Recettes" personnel. Pour cela, sélectionnez "Enregistrer" avec A. Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, fermez la fenêtre d'Alchimie sans enregistrer la recette, mais attention! Les ingrédients utilisés pour la tentative auront définitivement disparu de votre inventaire!

Lorsque vous aurez créé une nouvelle recette, son nom apparaîtra automatiquement dans votre "Livre de Recettes", situé sous la marmite de la section Alchimie de la fenêtre d'Inventaire. Si vous voulez cuisiner à nouveau cette recette, sélectionnez son nom dans la liste et frappez A pour en afficher les ingrédients. Ceux dont vous disposez dans votre Inventaire sont listés en noir, mais il vous faudra trouver ou acheter ceux listés en rouge, qui vous font défaut pour le moment. Si vous êtes en possession de tous les ingrédients, ils seront automatiquement placés dans les pots et la "Cuisson" commencera immédiatement.

ASTUCE Il peut arriver que des potions vous soient remises en prime pour des Quêtes réussies, trouvées çà et là, ou encore achetées dans les Echoppes et Magasins d'Antaloor. Elles doivent, la plupart du temps, être "Cuisinées" par déplacement de l'Inventaire dans la fenêtre d'Alchimie.

Rappelez-vous qu'en temps que novice, certains éléments de votre Alchimie auront une fâcheuse tendance à perdre certaines de leurs caractéristiques. Plus vous investissez de Points de Compétence en Alchimie, plus vos potions deviendront performantes. Donc, les résultats ne dépendent pas que des ingrédients placés dans la marmite, mais aussi et surtout, de vos capacités en Alchimie.

MONTE - DEPLACEMENTS "EN SELLE"

Vous pourrez aussi explorer Antaloor juché sur le dos de diverses montures, à condition de disposer de l'une d'elles! Vous pouvez acheter un animal à quatre pattes ou en recevoir un en prime pour une aide apportée. Vous pouvez aussi, le cas échéant, en voler un. Mais il vous faudra alors être prêt à payer les conséquences de vos actes...

En principe, contrôler une monture est aussi simple que de marcher, mais avec une différence notoire: les commandes ne sont pas adressées directement à la monture, mais à votre héros, le cavalier. C'est à lui de donner les ordres à la monture, comme dans la réalité. Lorsque vous voulez avancer, votre héros transmettra l'ordre à la monture en relâchant les rênes, ce qui donne l'ordre à la monture d'avancer, mais avec un certain délai... et selon la bonne volonté de la part de l'animal. Votre monture avancera dans la direction indiquée jusqu'à ce que vous la ralentissiez ou l'arrêtez. Attention: votre monture n'a pas, comme vous, que deux jambes, mais le plus souvent quatre. Attendez-vous donc à ce que son "rayon de braquage" soit de loin supérieur à celui de votre héros et agissez en conséquence.

Chaque animal d'Antaloor possède ses propres caractéristiques, notamment en termes de puissance. Dès lors, certaines montures pourront galoper plus vite que d'autres ou encore pourront transporter une charge plus lourde. Chaque monture a aussi sa propre intelligence artificielle. En dehors des chemins et sentiers, la monture peut ralentir sensiblement dans les montées, voire s'arrêter devant certains obstacles. Votre monture refusera, par exemple de plonger dans un précipice ou encore de nager. Par contre, elle sautera automatiquement des obstacles de taille réduite.

FURTIVITE

Pour vous faciliter la tâche d'élimination de vos ennemis et résoudre vos quêtes, "**Two Worlds**" met à votre disposition autre chose que la classique méthode du "tapez très fort!"... Un mode opératoire dit Mode Furtif est à votre disposition, une "petite merveille du genre!" Faufilez-vous en catimini derrière vos ennemis et envoyez-les rejoindre leurs ancêtres d'un coup de couteau bien ajusté, ou si vous n'êtes pas du genre "massacreur", profitez-en pour leur "faire les poches". Et aussi, ces gardes hostiles et rébarbatifs qui cherchent toujours à vous empêcher d'agir à votre guise auront bien du mal à vous arrêter si vous faufilez au milieu d'eux sans être vu.

Il y a même, comble du luxe, un système visuel qui vous permet de voir comment vous vous débrouillez! Lorsque le Mode Furtif est actif et que vous vous dirigez vers un opposant, un oeil bleu quasi fermé apparaît au-dessus de la tête de votre prochaine victime. Lorsque vous vous approchez, l'œil s'ouvre progressivement et sa couleur vire au jaune puis à l'orange. S'il devient subitement rouge... ATTENTION! Vous avez été vu!

Gardez à l'esprit que le résultat de votre furtivité dépend de l'environnement et de la clarté qui règne à cet endroit. Si la nuit est sombre et qu'un brouillard épais empêche de voir plus loin que le bout de son nez, vous aurez forcément plus de chances d'atteindre votre opposant sans qu'il vous voit arriver que si vous tentez la même chose en plein midi, par un beau jour ensoleillé d'été. La furtivité est une expérience excitante (mais il est possible que vos victimes ne partagent pas cet avis!).

MULTIJOUEURS

"**Two Worlds**" offre aussi un mode Multijoueurs, où vous pourrez affronter d'autres joueurs en mode Arène. Vous devez avoir un compte **Xbox LIVE** actif pour que ce mode de jeu vous soit accessible.

Lorsque vous choisissez **Xbox LIVE** dans le Menu Principal, une fenêtre de sélection de personnages s'ouvre. Vous pouvez ajouter de nouveaux personnages pour des parties JcJ ou JDR ou en supprimer de la liste avec votre stick analogique gauche L puis A pour confirmer votre sélection.

Si vous décidez de créer un nouveau personnage, une fenêtre de création de personnage sera affichée où vous pourrez choisir son sexe, sa race, sa classe et aussi personnaliser l'apparence de votre avatar. Déplacez-vous de haut en bas avec votre stick analogique gauche L, puis déplacez le curseur de gauche à droite pour ajuster vos préférences.

L'aspect le plus important dans la création d'un avatar est probablement le choix de la classe du personnage. La liste vous apprend ce que vous pouvez espérer des différentes classes. Ces informations sont aussi affichées dans la fenêtre du personnage.

Lorsque vous serez satisfait(e) des choix que vous avez faits, frappez A pour créer le personnage et vous reviendrez à la fenêtre de sélection de personnage. Vous y noterez que la liste (partie gauche) comporte maintenant le nouveau personnage créé.

Après que vous ayez choisi le personnage que vous voulez utiliser, un nouveau menu sera affiché où vous déciderez de rejoindre une partie en cours ou de créer votre propre session.

Si vous voulez rejoindre une partie hébergée par un autre joueur, choisissez **Rejoindre partie**, sélectionnez l'arène et le type de partie que à laquelle vous voulez prendre part et attendez que le système trouve une partie correspondant à vos critères. Etudiez la liste de parties et attendez que l'hébergeur décide qu'il y a suffisamment de joueurs pour commencer la partie. Vous serez alors transporté(e) avec tous les joueurs dans l'arène.

Vous pouvez aussi choisir **Choix Rapide de Partie** qui vous amènera directement au point de départ de l'aventure.Que vous choisissiez l'une ou l'autre des parties, vous devrez décider si la partie doit être classée sur **Xbox LIVE** ou s'il s'agit d'une partie "pour le plaisir".

Si vous voulez que les résultats soient enregistrés dans le classement **Xbox LIVE**, choisissez l'option **Partie Classée**, sinon choisissez **Partie Simple**.

Si, au contraire, vous décidez de créer votre propre session de partie, choisissez **Créer Partie**. Vous pouvez alors définir l'arène qui sera votre champ de bataille et le genre de combat qui y aura lieu. D'autres joueurs pourront alors rejoindre votre partie jusqu'à ce que vous décidiez qu'il sont assez nombreux. Pour commencer la partie, choisissez **Début de partie**.

Rappelez-vous que, si vous voulez jouer une partie entre amis, vous devrez choisie **Session Privée** lors de la définition de session. Vous devrez alors inviter personnellement les autres joueurs mais vous aurez l'assurance que seuls ceux-ci apparaîtront dans l'arène choisie.

Que vous créiez une partie ou que vous rejoigniez une partie créée par quelqu'un d'autre, tous les participants sont envoyés dans un lieu spécial avec deux portes, une rouge et une bleue. Si vous passez par la porte rouge, vous ferez partie de l'équipe rouge, sinon, prenez la porte bleue et vous ferez partie de l'équipe bleue. Lorsque tous les joueurs auront passé leur porte, la bataille pourra commencer dans une Arène spéciale destinée aux combats.

Le combat se termine quand toutes les conditions du match sont remplies. L'équipe gagnante reçoit les gains et tous les personnages sont renvoyés au menu de départ.

Xbox LIVE

Avec **Xbox LIVE**, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché **Xbox LIVE**. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser **Xbox LIVE**, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service **Xbox LIVE**. Pour savoir si **Xbox LIVE** est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service **Xbox LIVE**, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

Quelques informations importantes doivent retenir votre attention:

- Les Arènes sont des champs de bataille où vous combattrez d'autres joueurs.

- Un match est un type de partie aux règles précises et prédéfinies. Dans "**Two Worlds**", vous pourrez choisir les types suivants:

MATCH À MORT EN ÉQUIPE

Dans ce mode de jeu, l'équipe qui atteint la première la limite d'éliminations remporte la partie. (Limite d'éliminations = nombre de joueurs x 5).

ASSAUT EN ÉQUIPE

Chaque équipe doit défendre un monument défini de l'arène. L'objectif étant de détruire le monument de l'adversaire en défendant son propre monument.

CHASSE AUX MONSTRES

Chaque équipe possède un certain nombre de monstres. Il vous faudra éliminer les monstres de l'adversaire tout en protégeant les vôtres. Chaque équipe recueille des points pour chaque monstre adverse éliminé. Le nombre de points varie selon le type de monstre. L'équipe qui a remporté le plus de points gagne la partie.

COURSE DE CHEVAUX

Chaque participant commence avec son propre cheval. Le premier qui passe la ligne d'arrivée a gagné.

VOL DE CHEVAUX

L'arène comporte un grand nombre de chevaux sauvages. Chaque équipe possède son ou ses enclos, où doivent être parqués un nombre donné de chevaux. Vous pouvez au choix, attraper des chevaux sauvages ou encore voler des chevaux dans l'enclos de l'équipe adverse. L'équipe qui réussit la première à rassembler le nombre requis de chevaux a gagné la partie.

PARTICIPANTS

TWO WORLDS

Developed by Reality Pump Studios, Krakow, Poland, Produced by ZUXXEZ AG, Karlsruhe, Germany Co-Produced by Top-Ware Interactive Inc., Las Vegas, NV, United States of America

PROJECT LEADER & LEAD GAME DESIGNER
Miroslaw Dymek

EXECUTIVE PRODUCER
Alexandra Constandache

SHADOW PRODUCER
Dirk P. Hassinger

LEAD PROGRAMMER
Jacek Sikora

LEAD 3D ENGINE PROGRAMMER
Mariusz Szaflik

LEAD PHYSIC ENGINE PROGRAMMER
Daniel Betke

SCRIPT PROGAMMER
Piotr Brendel

GAME PROGRAMMERS
Konrad Kozikowski
Paweł Markowski

TOOLS PROGRAMMER
Konrad Kwiatkowski

LEAD QUEST DESIGNER
Ziemowit Poniewierski

QUEST DESIGN
Jörg Schindler
Patricia Bellantuono
Lidia Dutkiewicz
Alexandra Constandache
Dirk P. Hassinger

LEVEL AND ENVIRONMENTAL STRUCTURAL DESIGN
Adam Salawa
Tadeuz Zuber

CONCEPT ARTIST
Grzegorz Siemczuk

CHARACTER-ANIMATION
Slawomir Jedrzejewski
Piotr Sulek

3D GRAPHIC ARTISTS
Wojciech Drazek
Szymon Erdmanski
Lukasz Lakomski
Pawel Szczepanek
Krzysztof Kozłowski
Fabian Kubicki
Michał Orkisz
ViolettaWisniewska
GrzegorzWiśniewski
Piotr Gemza
Michal Drobot

FX GRAPHIC ARTIST
Rafal Januszkiewicz

SOUND FX
Adam Szafrański

IMPLEMENTATION MANAGEMENT
Daniel Duplaga

DIRECTOR LOCALIZATION
Patricia Bellantuono

MANUAL TEXT - GERMAN -
Jörg Schindler
Patricia Bellantuono
Janusz C. Riese

- ENGLISH -
Ron Shankland
Ziemowit Poniewierski

- FRENCH -
Jacques Kerdraon

- ITALIAN -
Marco Macciò
Raffaella Brignardello
Francesca Pezzoli
Mirella Soffio
Alain Dellepiane

MANUAL TYPESETTING & LAYOUT
AC Enterprises
A. Adrian Alonso
Helga Engel
Jörg Schindler
Roman Eich

COVER GIRL ARTIST
José del Nido

DIRECTOR OF QA
Tadeusz Zuber

BETA TEST SUPERVISORS
Trzaska Tymoteusz
Janeczek Krzysztof

TECHNICAL QA
Ion Constandache

SYSTEM ADMINISTRATOR
Miroslaw Burzynski

WEBMASTER
Roman Eich

WEB DESIGNER
Piotr Strycharski

BETA TESTERS
Roman Eich
Jörg Schindler
Mirek Dymek
Jacek Sikora
Daniel Duplaga
Tadeusz Zuber
Mariusz Szaflik
Ziemowit Poniewiersk
"Hit"
"Macleod"
Chris Lankford
Katie Morgan
Heather Chandler
Chris Lax
Will Phillips
Rob Fleischer
John Kopp
Bill Linn
Jay Fitzloff
Audris Rumaldo
Tania Tran
Caroline Leone
CoreyWade
Nicolas Danière
David Costarigot
"autoexecw0rm"
"Caduceus"
"Likaf"
"Mak"
"Medivh"
Mariusz Czyz
Gary Mullins
"Vexism"
"winny"
Ottaviano DiBernardo
Helga Engel
Janusz Riese
MichaelWolf
Maik Dobbermann
Boris Jebsen
Lukas Macura
Marek Nepozitek
Martin Kovar
Michal Pullmann
Pavel Tuma
Filip Chlevistan
Marek Jaros
Jürgen Schlager
Henry Lai
Christian Streil
James Seaman

MOTION CAPTURING AND ADDITIONAL CHARACTER-ANIMATION
Circles and Lines GmbH, Munich, Germany.

Welt derWunder GmbH, Munich, Ger.

TECHNICAL DIRECTOR
Hansi Vollmer

MOCAP STUNT COORDINATION
Peter Orth
Mirek Dymek

MARKETING & LAYOUT
AC Enterprises
Karlsruhe, Germany

ADD. CHARACTER AND OBJECTCREATION
Cybersign Artificial Realities, Neugreifenberg, Ger.

TWO WORLDS SOUNDTRACK

Harold Faltermeyer
Featuring Ambermoon
introducing Kyra
Featuring Andreas Slavik

GUITARS
Christian Bystron
Thomas Herrmann

KEYBOARDS
Harold Faltermeyer
Andreas Slavic
Armin Doerfler
Florian Faltermeyer

SOLO CLARINET
Ralf Forster

TRUMPET, FLUEGEL-HORN
Harold Faltermeyer

DRUMS & PERCUSSION
Mauritio Guolo

ETHNIC PERCUSSION
Enos Macacumba

ELECTRIC BASS
Martin Motnik

And Members of the Global Scores Orchestra, Los Angeles Conducted by Andreas Slavik

ARRANGEMENTS
Andreas Slavik
Harold Faltermeyer

ORCHESTRAL INSTRUMENTATION
Andreas Slavik

Recorded at Unique recording studios, Los Angeles. Red deer recording Studios, Germany

SOUND ENGINEER
Marc Schauberger

© all tracks published by Kilauea Musikverlag GmbH www.kilaueamusic.com except "Play the game" published by Kilauea Musikverlag and Swindle Music Inc. Produced by Harold Faltermeyer for Unique productions Inc., Beverly Hills.

harold-faltermeyer.com

GERMAN LOCALIZATION

ACTORS|SPRECHER HAUPTROLLEN:

HELD
DietmarWunder

KYRA
Martina Treger

GANDOHAR
Christian Rode

REIST TUNGARD
Hans-JürgenWolf

EBRAT SKELDEN
Kaspar Eichel

SANO MOON
Raimund Krone

NEBENROLLEN:
Massoud Baygan
Bettina Blum
Ute Ehrenfels
Kaspar Eichel
Hans-Peter Gastiger
Susanne von Grumbkow
Uwe von Grumbkow
Hendrik Hoffmann
Peter Houska
Joachim Kaps
Martin Kautz
Michael Klein
Katrin Kamolz
Raimund Krone
Hans Rüdiger Kucich
Marion Kramper-Erb
Gerd Leienbach
Gila Leienbach
Markus Maier
Dirk Mühlbach
Peter Nassauer
Friedemann Nawroth
Gerhard Piske
Werner Rech
Thomas Rittershaus
Christian Rode
Wolfgang Rositzka
Marty Sander
Marina Tamassy
Tim Timmermann
Martina Treger
Ulrich Vogel
Hans-JürgenWolf
Helga KarolaWolf
DietmarWunder
KathrinWünschel

REGIE|VOICE DIRECTION
Patricia Bellantuono
Joachim Petri
Ronnie Shankland

STUDIO
REAL-Film,
Joachim Petri
Gommersheim,Germany

TONTECHNIKER SOUND ENGINEERING
Anika Godow
Ulf Böhmerle
Regina Hess
Joachim Petri

SPRACHBEARBEITUNG / ADDITIONAL VOICE EDITING
Felix von Hazebrouck
Denis Hessberger
Matthias Hesselbacher
Andrea Petri
Joachim Petri
Patrick Schowalter

ENGLISH LOCALIZATION

MAIN ACTING ROLES:

HERO
Jonathan Failla

KYRA
Marty Sander

GANDOHAR
David M.Williamson

REIST TUNGARD
Eric Hansen

EBRAT SKELDEN
Reiner Schöne

SANO MOON
Peter Gilbert Cotton

ACTOR'S LIST:
Jeramie Brown
David Burmedi
Dale Coldwells
Neil Coldwells
Peter Gilbert Cotton
Spence Demarrio
Jonathan Failla
Jane E. Gargett
Erik Hansen
Terry Hofmann
John Irving
Jeffrey Jowett
Adam Lawrence
Shaun Lawton
Ron Paoletti
Amanda Perzel
Terry Phillips
Sylvia Rausch
Thomas Rees
Richard Roberts
Joe Rochel
Kenneth Rouse
Marty Sander
Reiner Schöne
Ronnie Shankland
Jesse Sharps
Natasha Smith-Cady
Edward St.James
David M.Williamson
DaneWinters

REGIE|VOICE DIRECTION ENGLISH
Patricia Bellantuono
Joachim Petri
Ronnie Shankland
DaneWinters

LOCALIZATION
KevRon Translations
Ronnie Shankland

STUDIO
REAL-Film,
Joachim Petri
Gommersheim,Germany

TONTECHNIKER SOUND ENGINEERING
Ulf Böhmerle
Anika Godow
Regina Hess
Joachim Petri

SPRACHBEARBEITUNG ADDITIONAL VOICE EDITING
Matthias Hesselbacher
Christopher Mills
Andrea Petri

FRENCH LOCALIZATION

FRENCH VOICES / VOIX FRANCAISES RÔLES PRINCIPAUX:

HÉROS
Robert Guilmard

KYRA
Marie-Dominique Pollet

GANDOHAR
Philippe Capelle

REIST TUNGARD
Bernard de Brenque

EBRAT SKELDEN
Alain Nempont

SANO MOON
Jonathan Heckel

AUTRES ACTEURS:
Marion Billy
Eric Bleuze
Jean-Michel Branquart
Denis Cacheux
Charles Compagnie
Pierre Delye
Benoît Dendievel
Antoine Fruscio
Francisco Garcia
François Goddart
Jacques Herlin
Pierre-Yves Kiebe
Frédéric Lampire
Eric Leblanc
René Pillot
EmmanuelRausenberger
François-XavierReinquin
Anne-Gaelle Ponche
Bruno Tuchszer
Jeremy Zylberberg

FRENCH LOCALIZATION / LOCALISATION FRANÇAISE
Jacques Kerdraon

FRENCH VO DIRECTION / DIRECTION DES VOIX
Jacques Kerdraon
Anne-Lucie Domange

STUDIO
NAO S.A.
Villeneuve d'Ascq

INGÉNIEUR DU SON
Frédéric Duhamel

ITALIAN LOCALIZATION

LOCALIZATION MANAGER
Marco Macciò

TRANSLATORS / TRADUTTORI
Raffaella Brignardello

Alain Dellepiane
Francesca Pezzoli
Mirella Soffio

SPANISH LOCALIZATION

DL Multimedia

SPECIAL THANX TO:

Carmen Constandache, Kerstin & Martin Bärtel-Dürr, Ulf Böhmerle, Anika Godow, Daisy von der Silberzeile, James T. Seaman III, Jay

SPECIAL THANX TO OUR TECHNOLOGY PARTNERS:

ATI/AMD Technologies Inc., Ageia Inc.

Very special thanx to all our families, children and partners, who had so much patience while waiting for us at home … very often … and very long … and Bruce von Maria Saal for his patience waiting for his food.

TECHNOLOGIES USED

http://www.crystalpictures.eu

KIT RAE WEAPONS:

"Luciendar Weapon Design©2000 Kit Rae. All Rights Reserved."

"Anathros Weapon Design©2002 Kit Rae. All Rights Reserved."

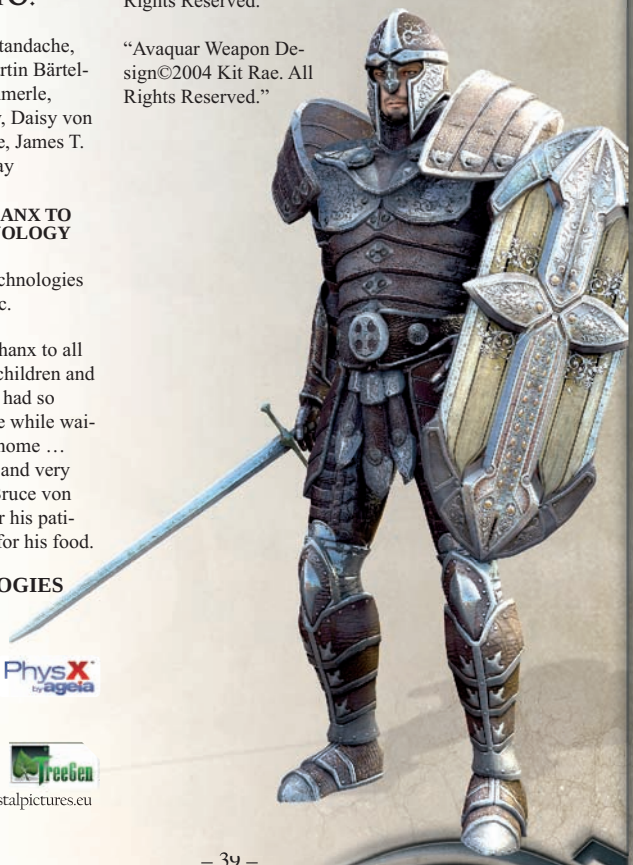
"Valermos Weapon Design©2002 Kit Rae. All Rights Reserved."

"Avaquar Weapon Design©2004 Kit Rae. All Rights Reserved."

"Kilgorin / Sword of Darkness Weapon Design©1997 and 2000 Kit Rae. All Rights Reserved."

"Elexorien Weapon Design©1997 and 2000 Kit Rae. All Rights Reserved."

"Black Legion Battle Axe Weapon Design©2005 Kit Rae. All Rights Reserved."



CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL

IMPORTANT – A LIRE IMPERATIVEMENT

Veillez à lire attentivement et accepter tous les droits et restrictions décrits dans ce Contrat de Licence Utilisateur Final (CLUF) avant d'installer ce logiciel. Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété intellectuelle de ZUXXEZ Entertainment AG et distribués par Nobilis. Tous droits réservés, à l'exception de ceux expressément indiqués dans le présent contrat de licence. Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »). Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL

1. LICENCE D'UTILISATION LIMITÉE

Zuxxez AG et ses filiales vous accordent par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme.
Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. DROITS DE PROPRIÉTÉ

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété de Zuxxez AG ou de ses concédants. Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et Zuxxez AG ou ses concédants peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. RESPONSABILITÉS DE L'UTILISATEUR FINAL

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable de Zuxxez AG.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit
   (I) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable de Zuxxez AG;
   (II) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts,animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit;
   (III) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;

4. TRANSFER DU PROGRAMME
Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. RÉSILIATION
Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Zuxxez AG peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. CONTRÔLES À L'EXPORTATION
Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. GARANTIE LIMITÉE
ZUXXEZ AG refute expressement toute garantie pour le programme, l'editeur et le(s) manuel(s). Le programme, l'editeur et le(s) manuel(s) sont fournis « en l'etat » sans aucune garantie, explicite ou implicite, y compris les garanties implicites de qualite marchande, d'adequation a un besoin ou un usage particulier, ou d'absence de contrefaçon. ZUXXEZ AG refute egalement toutes les garanties liees a la conformite des logiciels avec la section 2-31253° du code commercial uniforme des etats-unis et/ou dans toute autre code etant refutee.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, Zuxxez AG garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme. Dans le cas où le support se révèlerait défecteux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, Zuxxez AG pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français. Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique » jointe à la présente licence.

8. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ
NI ZUXXEZ AG, SES FILIALES, AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. MESURES ÉQUITABLES
Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour Zuxxez AG et en conséquence, vous acceptez que Zuxxez AG soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles Zuxxez AG peut avoir recours.

10. DIVERS
La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.

Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre Zuxxez AG et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre Zuxxez AG et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

HOT-LINE ET SUPPORT

ZUXXEZ Entertainment AG
Support
Rittnert Str. 36
D - 76227 Karlsruhe, Allemagne

http://www.zuxxez.com ou http://www.2-worlds.com

Téléphone +49-721 - 4647221
eMail: support@zuxxez.com

NOBILIS FRANCE
46-48, Chemin de la Bruyère - Bâtiment A
69574 Dardilly cedex

Téléphone +33 (0)825 825 524
eMail: nobilis-france@callcenter.fr

NOTES

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox, Xbox 360
et Xbox LIVE sont des marques, déposées ou non,
de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

WWW.2-WORLDS.COM

TW2202